

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME  
EDUKASI “BERMAIN KATA” MENGGUNAKAN  
CONSTRUCT 2**

**SKRIPSI**



Disusun oleh

**Muhammad Dwisyal Alfitra**

**16.11.0336**

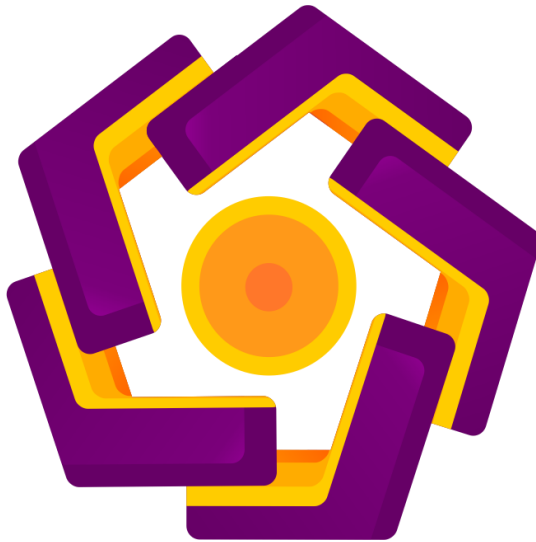
**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

# **PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME EDUKASI “BERMAIN KATA” MENGUNAKAN CONSTRUCT 2**

## **SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana

Pada Program Studi Informatika



Disusun oleh

**Muhammad Dwisyal Alfitra**

**16.11.0336**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **PEMBUATAN DAN PERANCANGAN GAME “BERMAIN KATA”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Dwisyal Alfitra**

**16.11.0336**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 9 Agustus 2020

**Dosen Pembimbing,**

**Norhikmah, M.Kom.**

**NIK. 190302245**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN GAME “BERMAIN KATA”S**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Dwisyal Alfitra**

**16.11.0336**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Wiwi Widayani, M.Kom.**

**NIK. 190302272**

**Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs.**

**NIK. 190302235**

**Norhikmah, M.Kom.**

**NIK. 190302245**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 23 Agustus 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**HANIF AL FATTA, M.Kom.**

**NIK. 190302096**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 3 September 2021

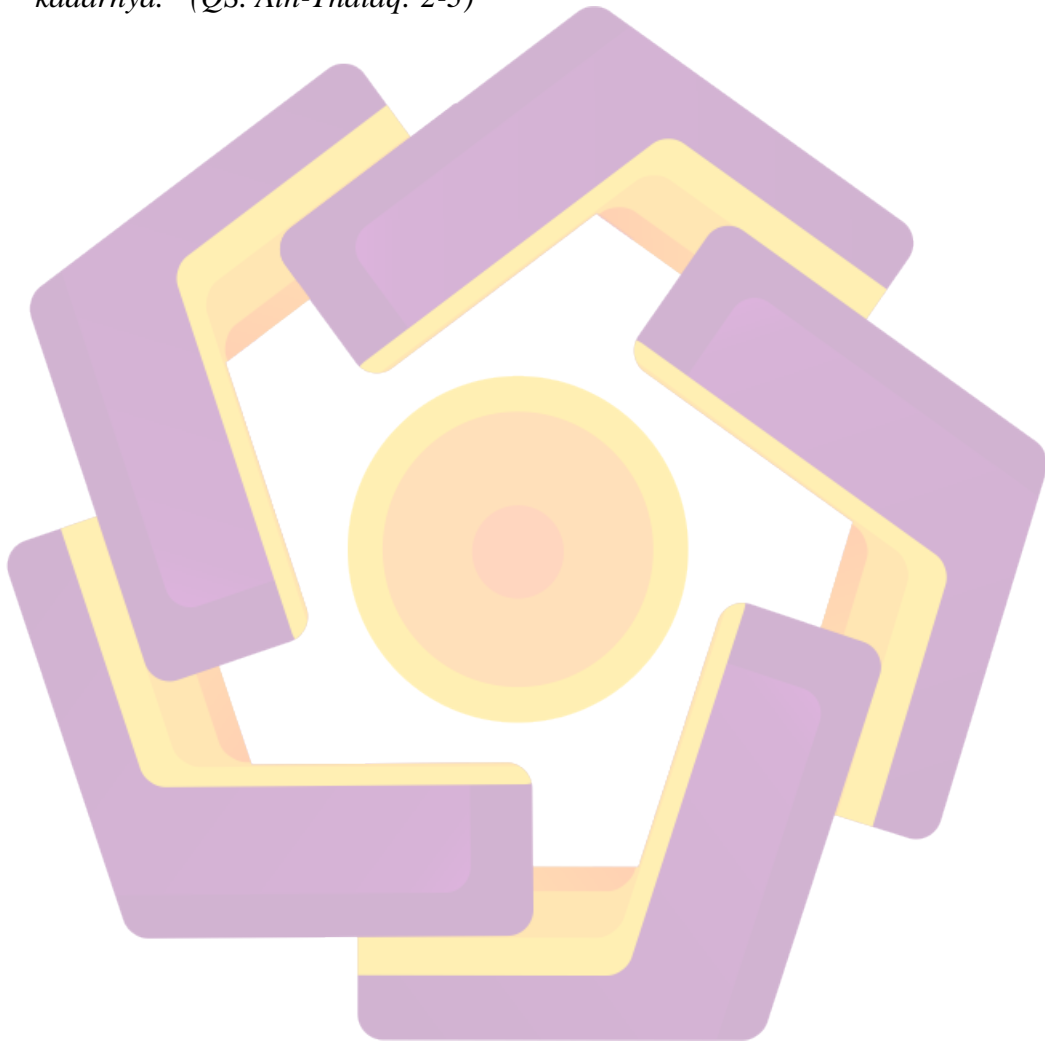


Muhammad Dwisyal Alfitra

NIM. 16.11.0336

## MOTTO

*“Barang siapa bertakwa kepada Allah maka Dia akan menjadikan jalan keluar baginya, dan memberinya rezeki dari jalan yang tidak ia sangka, dan barang siapa yang bertawakal kepada Allah maka cukuplah Allah baginya, Sesungguhnya Allah melaksanakan kehendak-Nya, Dia telah menjadikan untuk setiap sesuatu kadarnya.” (QS. Ath-Thalaq: 2-3)*



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Yang pertama adalah kepada Allah SWT berkah atas ridho dan karunia-Nya atas segala ilmu pengetahuan dan kekuatan-Nya memberikan kemudahan dalam mewujudkan segala hal yang bermanfaat dapat membuat skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Segenap keluarga, Bapak, Ibu, serta Kakak dan Adik ku yang telah memberikan dukungan dan motifasi.
3. Kepada dosen pembimbing, ibu Norhikmah yang telah membimbing saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Teman-teman 16-IF-06 yang telah menemani selama masa perkuliahan baik dari belajar bersama, diskusi bersama, ngobrol bersama, hingga masa-masa suka dan duka yang pernah terjadi.
5. Teman-teman kos yang selalu ada dalam suka ataupun duka, yang selalu siap menemani dan siap menjawab segala pertanyaan yang saya ajukan, hingga merasa seperti saudara sendiri.
6. Dan kepada pihak-pihak yang telah membantu baik itu secara langsung ataupun tidak langsung saya ucapkan terimakasih.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alikum Wr. Wb.*

Segala puji dan syukur penulis panjatkan atas Kehadirat Allah SWT atas kebesaran kekuasaan dan kelimpahan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini sebagai salah satu dari persyaratan memperoleh gelar sarjana komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penelitian ini memberikan banyak pelajaran mengenai yang akan menjadi titik fokus materi yang penulis kembangkan yaitu Pembuatan dan Perancangan Game "Bermain Kata". Selama pembuatan dan penyusunan skripsi ini, penulis tidak lepas dari bantuan, bimbingan dan peran dari berbagai pihak.

Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rector Universitas Amikom Yogyakarta
2. Ibu Norhikmah, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang selalu sabar memberikan bimbingan serta memberikan masukan dalam penyusunan tugas akhir ini.
3. Kedua orangtua saya (Salim dan Kelana), kakak dan adik saya (Dian Pratiwi dan Ahmad Abisal) serta ipar saya (Rizal Septian) yang selalu mendoakan dan mendukung saya serta memberikan motivasi tanpa henti-hentinya.
4. Teman-teman seperjuangan kos Lely 1 no. 14 yang selalu mendukung saya
5. Teman-teman sekelas 16-IF-06 yang selalu menemani dalam perkuliahan
6. Kepada Bibi saya Fita Yuniarti dan Safila sebagai teman seperjuangan yang memberikan dukungan, doa, dan motivasi.
7. Teman-teman SMA saya Inang, Sari, Lila, Evi, Mandia, Tono, Aldi yang selalu memberikan motivasi, doa, dan dukungannya.
8. Teman-teman sedaerah saya Kakak Tino, Nobel, Bang Daru, Kakak Akil, yang selalu memberikan dukungan
9. Berbagai pihak yang telah mendorong dan membantu serta berbagai pengalaman pada proses penyusunan skripsi ini.

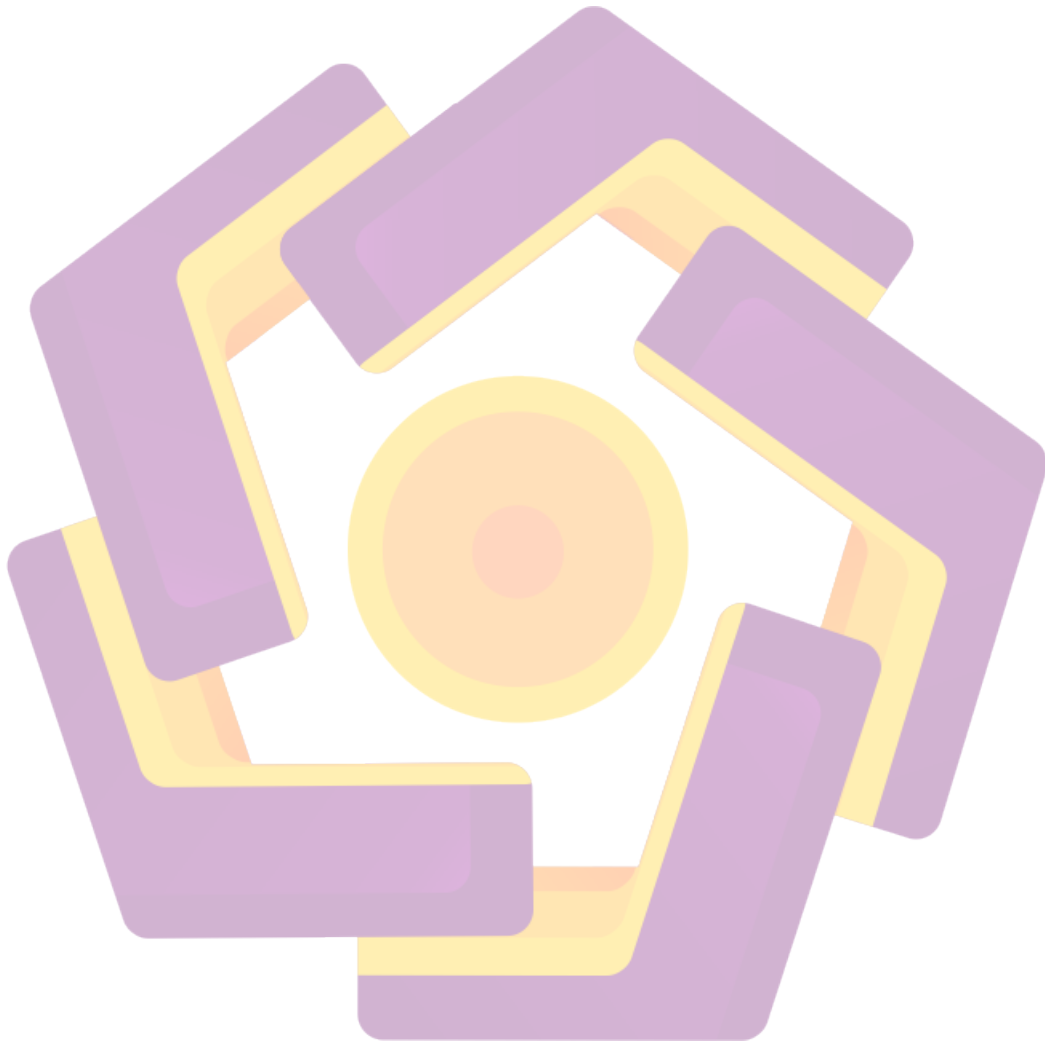
Semoga Allah SWT akan selalu memberikan rahmat dan anugerah-Nya kepada mereka semua tanpa henti. Demikian tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa masih ada kekurangan dalam tugas akhir ini karena keterbatasan kekurangan pengetahuan dan kemampuan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun



diharapkan demi kesempurnaan penulisan tugas akhir ini. Semoga tugas akhir ini bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

*Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 13 Agustus 2021



# DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
MOTTO .....	ii
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL .....	xv
INTISARI .....	xvi
ABSTRAK .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah .....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Metode Penelitian .....	4
1.6.1. Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2. Metode Perancangan System .....	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
2.1. Kajian Pustaka.....	7
2.2. <i>Game</i> .....	8
2.2.1. Sejarah <i>Game</i> .....	8
2.2.2. Genre <i>Game</i> .....	15
2.3. Android.....	20
2.4. <i>Construct 2</i> .....	24
2.5. <i>Game Development Life Cycle (GDLC)</i> .....	25
2.6. <i>Game Design Document</i> .....	26
2.7. <i>Flowchart</i> .....	27
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>31</b>
3.1. Analisis Kebutuhan.....	31
3.1.1. Analisis Kebutuhan Fungsional.....	31
3.1.2. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional .....	31
3.2. Analisis Kelayakan .....	34
3.2.1. Analisis Kelayakan Hukum.....	34
3.2.2. Analisis Kelayakan Teknologi.....	34
3.2.3. Analisis Kelayakan Operasional.....	35

3.3. Inisialisasi .....	35
3.4. Pra-Produksi .....	35
3.4.1. <i>Game Overview</i> .....	35
3.4.2. <i>Objective</i> .....	36
3.4.3. <i>Rules</i> .....	36
3.4.4. <i>Gameplay Flow</i> .....	37
3.4.5. Rancangan Antar Muka ( <i>Interface</i> ) .....	39
3.4.6. Aset Gambar.....	45
3.4.7. Aset Audio.....	53
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>54</b>
4.1. Implementasi .....	54
4.2. Produksi ( <i>Production</i> ).....	54
4.2.1. <i>Build Game Pada Construct 2</i> .....	54
4.2.2. <i>Export dan Build Apk</i> .....	89
4.3. Pengujian .....	90
4.3.1. <i>Alpha Testing</i> .....	90
4.3.2. <i>Beta Testing</i> .....	92
4.3.3. <i>Gameplay Testing</i> .....	101
4.4. Release .....	104
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>105</b>
5.1. Kesimpulan.....	105
5.2. Saran .....	105
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>106</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>109</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Distribusi Sistem Android.....	33
Gambar 3. 2 Gameplay Flow .....	38
Gambar 3. 3 Loading Screen .....	39
Gambar 3. 4 Gambar Menu Utama .....	40
Gambar 3. 5 Tampilan Menu Pilih Game .....	40
Gambar 3. 6 Tampilan Pilih Level Susun Kata .....	41
Gambar 3. 7 Tampilan Pilih Level Tebak Gambar .....	41
Gambar 3. 8 Tampilan Menu Exit .....	42
Gambar 3. 9 Tampilan Game Susun Kata .....	42
Gambar 3. 10 Tampilan Game Tebak Gambar .....	43
Gambar 3. 11 Tampilan Pop Up Game Kalah .....	44
Gambar 3. 12 Tampilan Pop Up Game Susun Kata Sukses .....	44
Gambar 3. 13 Tampilan Pop Up Game Tebak Gambar Menang .....	45
Gambar 4. 1 Alur Pembangunan Game .....	54
Gambar 4. 2 Membuat File Baru .....	55
Gambar 4. 3 Detail Projek .....	56
Gambar 4. 4 Loader Layout .....	56
Gambar 4. 5 Window Size.....	56
Gambar 4. 6 Fullscreen Scale .....	57
Gambar 4. 7 Orientation .....	57
Gambar 4. 8 Layout Menu Utama dan Event Sheet Menu Utama .....	57
Gambar 4. 9 Input Aset Menu Utama.....	58
Gambar 4. 10 Tampilan Menu Utama .....	58
Gambar 4. 11 Layout Pilih Game dan Event Sheet Pilih Game .....	58
Gambar 4. 12 Input Aset Pilih Game .....	59
Gambar 4. 13 Tampilan Pilih Game .....	59
Gambar 4. 14 Layout dan Event Sheet Pilih Level Susun Kata .....	60
Gambar 4. 15 Layout dan Event Sheet Pilih Level Tebak Gambar .....	60
Gambar 4. 16 Tampilan Input Aset Pilih Level Susun Kata .....	61
Gambar 4. 17 Tampilan Pilih Level Susun Kata .....	61
Gambar 4. 18 Input Aset Pilih Level Tebak Gambar.....	62
Gambar 4. 19 Tampilan Pilih Level Tebak Gambar .....	62
Gambar 4. 20 Tampilan Event Sheet Global.....	62
Gambar 4. 21 Memasukkan Spritefont+ .....	63
Gambar 4. 22 Tampilan Spritefont+ .....	63
Gambar 4. 23 Tampilan Layout dan Event Sheet Game Susun Kata.....	64
Gambar 4. 24 Layout dan Event Sheet Game Tebak Gambar .....	64
Gambar 4. 25 Input Aset Pada Layout Susun Kata .....	65
Gambar 4. 26 Tampilan Layout Susun Kata .....	65
Gambar 4. 27 Input Aset Tebak Gambar .....	66

<b>Gambar 4. 28 Tampilan Layout Tebak Gambar</b> .....	66
<b>Gambar 4. 29 Tampilan Pop up layer Notif Jawaban</b> .....	67
<b>Gambar 4. 30 Tampilan Pop up layer Game Selesai</b> .....	67
<b>Gambar 4. 31 Tampilan Pop Up Pause</b> .....	68
<b>Gambar 4. 32 Tampilan Event Sheet Tambahan Susun Kata</b> .....	68
<b>Gambar 4. 33 Import Musik Sound</b> .....	69
<b>Gambar 4. 34 Event Sheet Tombol Mulai</b> .....	69
<b>Gambar 4. 35 Event Sheet Tombol Keluar</b> .....	69
<b>Gambar 4. 36 Layout Tombol Keluar</b> .....	70
<b>Gambar 4. 37 Event Sheet Tombol Susun Kata</b> .....	70
<b>Gambar 4. 38 Event Sheet Tombol Tebak Gambar</b> .....	70
<b>Gambar 4. 39 Event Sheet Tombol Kembali</b> .....	71
<b>Gambar 4. 40 Event Sheet Tombol Pilih Level Susun Kata</b> .....	71
<b>Gambar 4. 41 Event Sheet Tombol Pilih Level Tebak Gambar</b> .....	71
<b>Gambar 4. 42 Event Sheet Tombol Kembali</b> .....	72
<b>Gambar 4. 43 Global Variabel Susun Kata</b> .....	72
<b>Gambar 4. 44 Tampilan Even Sheet Random Huruf</b> .....	73
<b>Gambar 4. 45 Event Sheet DragDrop Huruf Benar dan Salah</b> .....	73
<b>Gambar 4. 46 Event Sheet Selesai Meyusun Huruf</b> .....	73
<b>Gambar 4. 47 Event Sheet Kembali ke Pilih Level</b> .....	74
<b>Gambar 4. 48 Tampilan Global Variabel</b> .....	74
<b>Gambar 4. 49 Action Start Layout</b> .....	75
<b>Gambar 4. 50 Input Data Jawaban Soal Gambar</b> .....	76
<b>Gambar 4. 51 Action Random Soal</b> .....	77
<b>Gambar 4. 52 Fuction Set Data Soal dan Pilihan Jawaban</b> .....	77
<b>Gambar 4. 53 Set Perhitungan Waktu</b> .....	77
<b>Gambar 4. 54 Set Pilihan Jawaban Benar dan Salah</b> .....	78
<b>Gambar 4. 55 Set Data Score</b> .....	78
<b>Gambar 4. 56 Set Data Soal</b> .....	78
<b>Gambar 4. 57 Set Data Nyawa</b> .....	79
<b>Gambar 4. 58 Set Data Function</b> .....	79
<b>Gambar 4. 59 Action Waktu dan Permainan Berlanjut</b> .....	79
<b>Gambar 4. 60 Pemanggilan Animasi Notif Benar</b> .....	80
<b>Gambar 4. 61 Penggilan Function Animasi Jawaban Salah</b> .....	80
<b>Gambar 4. 62 Action Efek Tombol Pilihan Jawaban</b> .....	81
<b>Gambar 4. 63 Function Animasi Notif Jawaban</b> .....	81
<b>Gambar 4. 64 Set Fungsi Tombol Pause</b> .....	81
<b>Gambar 4. 65 Function Menu Pause</b> .....	82
<b>Gambar 4. 66 Set Pop Up Game Selesai</b> .....	82
<b>Gambar 4. 67 Set Function Aset Layer Game Selesai</b> .....	83
<b>Gambar 4. 68 Pemanggilan Function Set Posisi Pop Layer Mengakhiri Animasi</b> ...	83
<b>Gambar 4. 69 Function Animasi Menang</b> .....	84
<b>Gambar 4. 70 Set Posisi Bintang 3 Untuk Score 1000</b> .....	84
<b>Gambar 4. 71 Set Posisi 2 Bintang Score Lebih Besar 750</b> .....	85

<b>Gambar 4. 72 Set Posisi 1 Bintang Score di Bawah 500</b> .....	85
<b>Gambar 4. 73 Set Function Animasi Kalah</b> .....	85
<b>Gambar 4. 74 Tampilan Event Sheet Susun Kata Tambahan</b> .....	86
<b>Gambar 4. 75 Input Aset Level 11 Susun Kata</b> .....	86
<b>Gambar 4. 76 Tampilan Level 11 Susun Kata</b> .....	86
<b>Gambar 4. 77 Event Sheet Drop Gambar Pecah</b> .....	87
<b>Gambar 4. 78 Action Gambar Pecah Drag dan Drop</b> .....	87
<b>Gambar 4. 79 Action Posisi Random Gambar Acak</b> .....	87
<b>Gambar 4. 80 Global Variabel Waktu Susun Kata Level 11</b> .....	87
<b>Gambar 4. 81 Pemanggilan Pop up layer Menang</b> .....	88
<b>Gambar 4. 82 Pemanggilan Layer Pop Up Kalah</b> .....	88
<b>Gambar 4. 83 Set Pop up Notif Menang</b> .....	88
<b>Gambar 4. 84 Set Pop UP Notif Kalah</b> .....	89
<b>Gambar 4. 85 Set Waktu Berjalan</b> .....	89
<b>Gambar 4. 86 Tampilan Event Sheet Global</b> .....	89
<b>Gambar 4. 87 Hasil Build</b> .....	90
<b>Gambar 4. 88 Persentase Hasil Pengujian Beta</b> .....	101
<b>Gambar 4. 89 Perangkat Android yang Digunakan</b> .....	102
<b>Gambar 4. 89 Tampilan Publikasi Game di Itch.io</b> .....	104



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol dan Keterangan Flowchart.....	27
Tabel 3. 1 Spesifikasi Perangkat Keras Laptop .....	32
Tabel 3. 2 Spesifikasi Perangkat Keras Android .....	33
Tabel 3. 3 Spesifikasi Perangkat Lunak yang digunakan .....	33
Tabel 3. 4 Aset Gambar.....	45
Tabel 3. 5 Aset Audio.....	53
Tabel 4. 1 Spesifikasi Perangkat Alpha Test .....	90
Tabel 4. 2 Black Box Testing .....	91
Tabel 4. 3 Pertanyaan Kuisisioner .....	92
Tabel 4. 4 Hasil Pengujian Pertanyaan Pertama .....	94
Tabel 4. 5 Hasil Pengujian Pertanyaan Ke Dua .....	94
Tabel 4. 6 Hasil Pengujian Pertanyaan Ke Tiga .....	94
Tabel 4. 7 Hasil Pengujian Pertanyaan Ke Empat.....	95
Tabel 4. 8 Hasil Pengujian Pertanyaan Ke Lima .....	95
Tabel 4. 9 Hasil Pengujian Pertanyaan Ke Enam .....	96
Tabel 4. 10 Hasil Pengujian Pertanyaan Ke Tujuh .....	96
Tabel 4. 11 Hasil Pengujian Pertanyaan Ke Delapan.....	96
Tabel 4. 12 Hasil Pengujian Pertanyaan Ke Sembilan .....	97
Tabel 4. 13 Hasil Pengujian Pertanyaan Ke Sepuluh .....	97
Tabel 4. 14 Hasil Pengujian Pertanyaan Ke Sebelas .....	97
Tabel 4. 15 Hasil Pengujian Pertanyaan Ke Dua Belas .....	98
Tabel 4. 16 Hasil Pengujian Pertanyaan Ke Tiga Belas .....	98
Tabel 4. 17 Hasil Pengujian Pertanyaan Ke Empat Belas .....	98
Tabel 4. 18 Hasil Pengujian Pertanyaan Kelima Belas .....	99
Tabel 4. 19 Hasil Persentase Pengujian Beta.....	99
Tabel 4. 20 Predikat Skala Likert.....	100
Tabel 4. 21 Hasil Uji Test 1 Game “Bermain Kata”: Susun Kata.....	102
Tabel 4. 22 Hasil Uji Test 2 Game “Bermain Kata”: Susun Kata.....	103
Tabel 4. 23 Hasil Uji Test 1 Game “Bermain Kata”: Tebak Gambar .....	103
Tabel 4. 24 Hasil Uji Test 2 Game “Bermain Kata”: Tebak Gambar .....	103

## INTISARI

Perkembangan teknologi telah berkembang dari masa ke masa. Salah satu efek perkembangannya adalah dengan munculnya sebuah game yang dapat dimainkan di perangkat teknologi salah satunya adalah telepon genggam ataupun *smarthphone*. Perkembangan *game* diikuti dengan kemajuan sistem operasi yang di optimalkan untuk membuat para penggunanya lebih rileks dan menyenangkan. Game merupakan sarana hiburan bagi kalangan semua usia, baik itu anak-anak maupun orang dewasa pasti memainkan game. Game juga dibagi atas beberapa *genre* tergantung tiap pengguna yang ingin mencari atau memainkan game *genre* jenis apa. Game sekarang juga mulai dikembangkan untuk menjadi media pembelajaran. Sehingga sebuah game dengan *genre* edukasi atau *puzzle* biasanya mengandung unsur mendidik dan mengasah tingkat kecerdasan dan kemampuan otak.

Salah satu metode perancangan sebuah game yang akan digunakan dalam pembuatan game yang akan dibuat adalah *Game Development Life Cycle I (GDLC)* dan beberapa referensi yang memiliki konsep sama yaitu sebuah game terutama game yang bernuansa edukasi. *GDLC* sendiri memiliki beberapa proses dalam pembuatannya untuk membuat sebuah game. Pada pembuatan game "*Bermain Kata*" sendiri menggunakan aset-aset gratis yang disediakan oleh website seperti *opengameart*.

Berdasarkan hasil game "*Bermain Kata*" merupakan game yang bergenre *puzzle* dan edukasi. Game ini dimaksudkan untuk menghibur serta juga mendidik bagi penggunanya terutama untuk anak-anak berusia 6 tahun keatas. Game "*Bermain Kata*" mengedepankan nilai edukasi yang akan terisi dalam permainan ini, yang membuat penggunanya paham sebuah kata dan bahasa yang nantinya akan muncul dari game ini.

**Kata kunci:** *Game, Smarthphone, Puzzle, GDLC, Beta test, Bermain Kata*



## ABSTRAK

*Technological developments have evolved from time to time. One of the effects of its development is the emergence of a game that can be played on technological devices, one of which is a mobile phone or smartphone. The development of the game is followed by the advancement of the operating system which is optimized to make its users more relaxed and fun. Games are a means of entertainment for people of all ages, both children and adults must play games. Games are also divided into several genres depending on each user who wants to find or play what type of game genre. Games are now also starting to be developed to become learning media. So that a game with an educational or puzzle genre usually contains elements of educating and honing the level of intelligence and brain ability.*

*One method of designing a game that will be used in making a game to be made is Game Development Life Cycle (GDLC) and several references that have the same concept, namely a game, especially an educational game. GDLC itself has several processes in its manufacture to make a game. In making the game "Playing the Words" itself using free assets provided by websites such as opengameart.*

*Based on the results of the game "Playing Words" is a puzzle and educational genre game. This game is intended to entertain as well as educate its users, especially for children aged 6 years and over. The game "Playing Words" puts forward the educational value that will be filled in this game, which makes users understand a word and language that will later emerge from this game.*

**Keyword:** Game, Smarthphone, Puzzle, GDLC, Beta test, word play.